

LES FANTÔMES D'EQUESTRIA



Une aventure pour

Tails
of
EQUESTRIA



Tails of EQUESTRIA



Le Heaume des Ombres est né de la puissante magie noire de la Jument Séléniacque. Aujourd'hui, une nouvelle maîtresse se met à sa recherche...

Dans sa jeunesse, la princesse Celestia, accompagnée de son mentor Tourbillon-Étoile le Barbu, a visité de nombreux mondes en utilisant des miroirs magiques comme portails, mais ils les ont fermés quand ils ont découvert combien ils pouvaient être dangereux.

Aujourd'hui, c'est la nuit du Cauchemar à Poneyville et, bien que l'excitation soit à son comble, les peurs d'une petite pouliche risquent de rouvrir l'un des portails et de lâcher des ténèbres inconnues sur Equestria !



Parfait pour des poneys de niveau

5-10

*Ce livre est une extension pour : *Tails of Equestria* le jeu d'aventures



Licensed by:



Distribué par Black Book éditions,
50 rue Jean Zay, 69800 Saint-Priest, France.

River Horse and River Horse Games are trading names of River Horse (Europe) Ltd (River Horse). River Horse, the River Horse logo are either ©, TM and/or © 2020 River Horse.

HASBRO and its logo, MY LITTLE PONY and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. © 2020 Hasbro. All Rights Reserved.

www.black-book-editions.fr
www.riverhorsegames.com

BBETOE06





LES FANTÔMES D'EQUESTRIA



Une aventure pour **Tails of EQUESTRIA**

Table des Matières

Introduction	4
Aperçu	6
Les personnages	8
Points de frayeur	10
Nouvelle règle optionnelle	10
Raconter des histoires d'horreur	11
La Jument Séléniacque	12
Résumé de l'aventure	13
La nuit du Cauchemar	14
Fantômes et compagnie	20
La maison hantée	26
Le royaume de l'Ombre	30
Les Sabots de lumière	36
Le château de la terreur	44
SOS Grosses-Ombres	52

Crédits

Écrit par : Andrew Peregrine

Illustration de couverture : Tony Fleecs

Illustrations intérieures : Chris Cæsar,
Emy Clark, Anna Semp, Hasbro Studios

Mise en page et conception graphique :
Chris Cæsar

Produit et édité par : Zak Barouh &
Alessio Cavatore

Relecture : Mark Pollard

Remerciements à : Marion Bardou,
Michael Kelly, Ed Lane, Hugo Pritchard-
Law, Criz Jamers, et princesse Luna

Pour Black Book Éditions

Directeur de la publication : David Burckle

Traduction : Aurélie Pesséas

Relecture : Roxane Collet &
Alizée Guimmará

Mise en page : Laurent Royer

L'Équipe de Black Book Éditions :

Thomas Berjoan, Eric Bernard,
Ghislain Bonnotte, Anthony Bruno,
Damien Coltice, Jonathan Ducic,
Marie Ferreira, Romano Garnier,
Laura Hoffmann, Justine Largy,
Aurélie Pesseas

Édité par Black Book Éditions
50 rue Jean Zay, 69800 St PRIEST
Dépôt légal : mars 2020. Imprimé en UE.
ISBN : 978-2-36328-861-5

River Horse and River Horse Games are trading names of River Horse (Europe) Ltd (River Horse).
River Horse, the River Horse logo are either ®, TM and/or © 2020 River Horse.

HASBRO and its logo, MY LITTLE PONY and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission.
© 2020 Hasbro. All Rights Reserved.

Elle sentait l'odeur de leur terreur. Ces petits poulains avaient été si faciles à effrayer que ce n'était presque pas drôle. Presque pas. Les geôles avaient beau être loin sous la salle du trône, elle sentait leur panique à travers les pierres de son château et cela la faisait sourire. Ils avaient été si faciles à capturer, errant dans la plaine noire dans leurs curieux habits. Au moins, cela prouvait qu'ils n'étaient pas des espions. Ses ennemis étaient bien trop intelligents pour cela. À moins que...

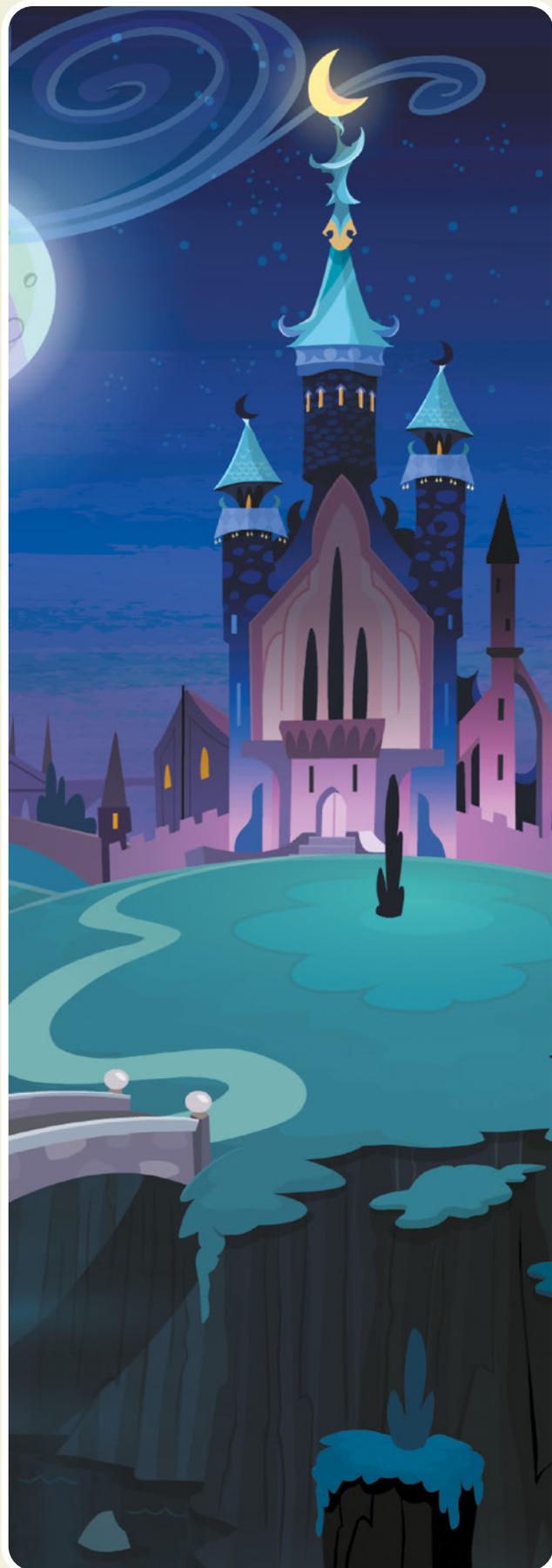
Elle gagna le balcon et laissa son regard errer alentour. Pleine de fierté, elle contempla la forêt dévastée et les plaines enténébrées, les ruines de Poneyville. Émerveillée, elle écouta les hurlements des esprits tourmentés qui traversaient le ciel sans soleil. Tout était sombre, tout était paisible.

Mais elle devait rester sur ses gardes. Même si elle avait fini par vaincre sa sœur, il y avait encore des rebelles prêts à se battre contre sa suprématie. Elle les débusquerait alors qu'ils se cachaient dans les ombres, ses ombres, et les détruirait tous. Elle était la princesse Argent, la Reine de la Terreur, et personne ne se dresserait contre elle.

Mais si ces poulains n'étaient pas des espions, d'où venaient-ils ? Ils ne savaient même pas qui elle était. Ils l'avaient appelée « la Jument Séléniacque ». Elle se demanda qui cela pouvait bien être. Sûrement quelqu'un qui leur faisait terriblement peur. Elle projeta son esprit le long des sentiers luisants faits de magie noire qui sillonnaient le pays comme une immense toile d'araignée. Oui, il y avait bien quelque chose. Une puissante magie avait été éveillée au loin. Là-bas, parmi les maisons détruites de Poneyville, quelque chose luisait de sorcellerie.

Une porte. Ce devait être cela, une porte que ces stupides poulains avaient franchie. Elle sentit de la peur de l'autre côté, une frayeur qu'elle pourrait utiliser, une terreur qui empêcherait la porte de se fermer. Mais il y avait aussi une joie bien dangereuse, là-bas. Un sentiment d'amitié écœurant émanait du portail. Il attirait les esprits et les faibles vers lui. Ces choses représentaient une menace. Elle devait frapper la première, soumettre cet autre pays avant qu'il ne corrompe tout ce qu'elle avait bâti.

Oui, cela avait assez duré. Elle allait rassembler ses soldats et les esprits les plus noirs et envahir ce nouveau royaume, le faire sien. Peut-être qu'elle y trouverait la clef lui permettant de devenir une véritable maîtresse des arts obscurs. Alors, plus personne n'oserait la défier. Ce nouveau monde serait bientôt à elle. Comment les poulains l'avaient-ils appelé ? Ah oui, Equestria...



Introduction

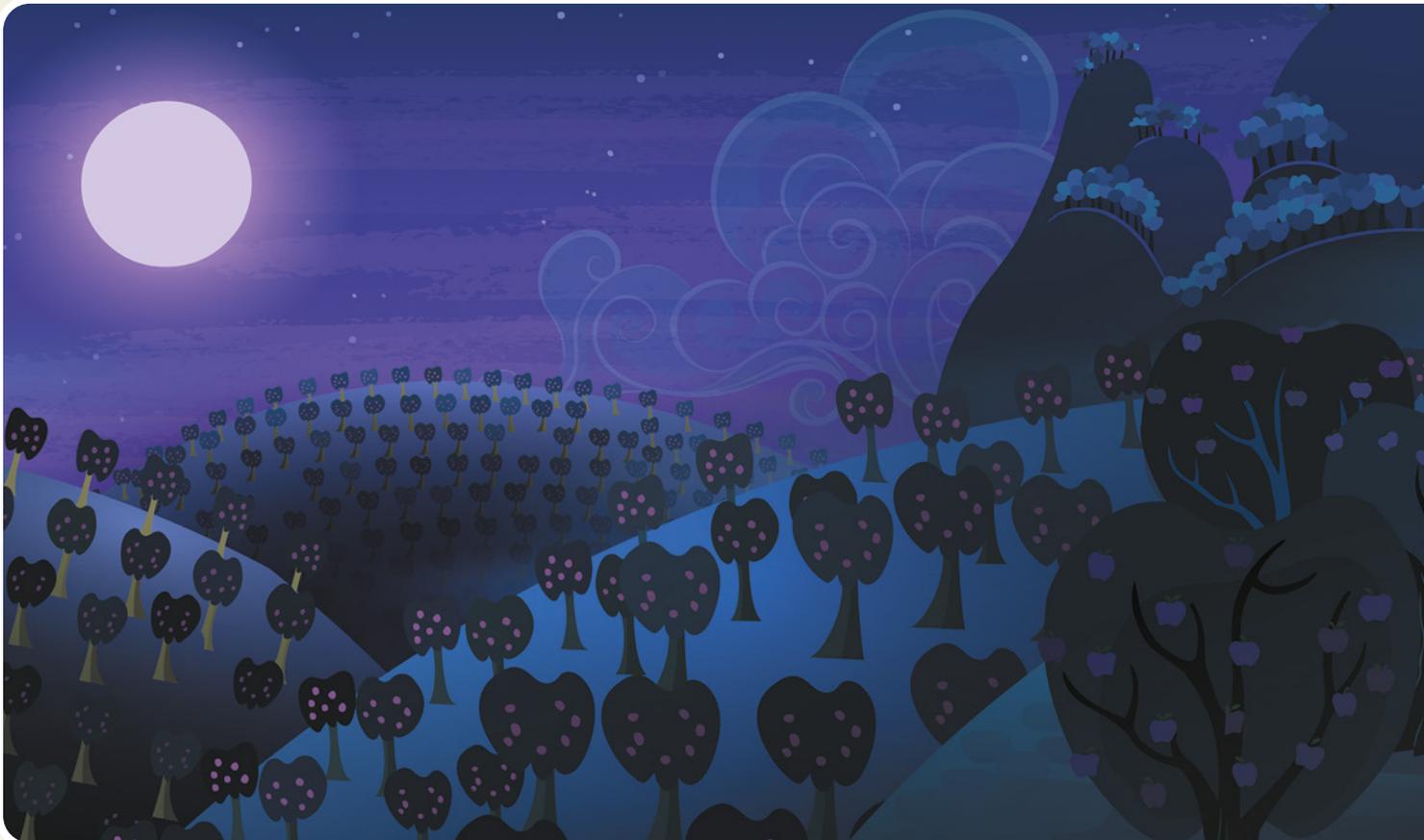
Equestria est un lieu magique et merveilleux, mais la magie peut aussi bien servir les ténèbres que la lumière. Dans cette aventure, les PJ découvrent un nouveau monde, mais ce monde est obscurci par les ténèbres et la peur. Ils devront utiliser le pouvoir de la lumière et de l'amitié pour vaincre les effrayants esprits et les ombres inquiétantes qui se dresseront devant eux.

Voici une aventure pour My Little Pony : Tails of Equestria. Elle est conçue pour être jouée indépendamment de toute autre, mais elle peut très bien s'insérer avant ou après une autre aventure telle que *La Malédiction des statuettes* ou *Le Festival des Lumières*. Il est conseillé de faire jouer *Petits animaux, gros soucis*, l'aventure du Livre de règles avant cette aventure, pour se familiariser avec les mécanismes du jeu, mais il est aussi possible de plonger directement dans celle-ci.

L'histoire commence alors que les PJ célèbrent la nuit du Cauchemar. Alors qu'ils profitent des festivités, ils se rendent compte que certains fantômes sont bien réels et découvrent d'étranges créatures à Poneyville. Ils remarquent un portail vers un autre royaume où ils se retrouvent face à une version alternative et maléfique de la princesse Luna. S'ils parviennent à lui tenir tête, ils parviendront peut-être à refermer le portail avant qu'elle n'envahisse Equestria !

Cette aventure est plus une histoire d'horreur qu'un récit d'aventure. Les personnages auront sûrement très peur à certains stades de l'histoire, mais nous espérons que ce ne sera pas le cas des joueurs. Ils affronteront différents esprits qui ressemblent à des fantômes, mais en réalité ce sont juste de nouvelles créatures, pas des âmes errantes. L'aventure introduit un « royaume de l'Ombre », une nouveauté à Equestria, pleine de potentiel pour de futures aventures. Ce royaume est un déconcertant reflet inversé du monde que les PJ connaissent. Il est dirigé par la Reine de la Terreur.

Comme il y a beaucoup de monstres effrayants dans cette aventure, nous avons ajouté des règles optionnelles pour représenter le degré de peur des PJ. Le maître de jeu n'est pas obligé d'utiliser ces règles et peut



parfaitement laisser les joueurs interpréter les peurs de leurs personnages. Cependant, ce système est bien utile pour savoir comment les poneys sont affectés par toutes les choses effrayantes qu'ils ont croisées.

Cette aventure est conçue pour des PJ de niveau 5 à 10, elle sera donc sûrement bien difficile pour des personnages débutants. Si l'aventure est trop compliquée ou trop facile, le maître de jeu peut ajuster le niveau de difficulté et les dés de caractéristique des adversaires.

Parfois, il aura besoin de savoir qui a trouvé un indice donné. Tous les PJ participant à la scène lancent le dé, mais le maître de jeu donne seulement l'indice au PJ qui a obtenu le résultat le plus élevé. Après tout, de vrais amis devraient se raconter ce qu'ils ont découvert ! Mais il est important de veiller à ce que tous les personnages aient une chance de briller et d'apporter quelque chose au groupe. Nous te conseillons donc d'encourager un joueur timide à faire un jet de dé important pour le groupe. N'oublie pas que tu ne dois pas écouter uniquement le joueur qui parle le plus.

Ce livre est fait pour que toi, en tant que maître de jeu, tu racontes une nouvelle histoire passionnante dans le monde d'Equestria. Tu es donc libre de l'adapter au style de jeu que ton groupe préfère. L'aperçu de l'aventure te donnera une idée du scénario, mais tu devrais ajouter ta touche personnelle aux rencontres que tes joueurs vont vivre. Tu peux aussi adapter la difficulté de l'aventure en fonction des talents des personnages et remplacer certains PNJ par d'autres, similaires, que les joueurs ont déjà rencontrés dans d'autres aventures. Mais si c'est la première fois que tu diriges une partie, tu trouveras tout ce dont tu as besoin ici pour jouer tout de suite.

Comme toujours, la seule règle d'or, c'est que tout le monde s'amuse et que tu fasses vivre une histoire passionnante (et effrayante) à tes amis.



Les personnages

Princesse Argent, la Reine de la Terreur

Dans le royaume de l'Ombre, la bataille entre la princesse Celestia et la Jument Séléniacque s'est mal terminée. La princesse Argent (Luna) a gagné et banni la princesse Solaire (Celestia), transformant le pays en un lieu d'ombre et de ténèbres. Elle a pris le titre de Reine de la Terreur et règne sur le pays par la peur. Ses sujets se sont tournés vers les ombres et n'ont jamais connu les merveilles des Éléments d'équilibre.

Cependant, Argent n'a pas réussi à se transformer en véritable maîtresse des ténèbres comme l'a fait la Jument Séléniacque. Pour cela, il lui faudrait créer sa propre version du Heaume des ombres. Quand elle apprend que la Luna d'Equestria a réussi cet exploit, elle décide d'envahir le royaume et de s'emparer du heaume pour enfin devenir la Jument Séléniacque, une véritable reine des ténèbres.



Princesse Solaire

Après de nombreuses années, la princesse Solaire, la version du royaume de l'Ombre de Celestia, a réussi à revenir. Elle est encore faible, mais elle a formé un mouvement de résistance contre la Reine de la Terreur. Ces rebelles s'appellent les « Sabots de lumière » et s'efforcent de libérer tous ceux qu'ils peuvent de la tyrannie d'Argent. Les membres de ce groupe seront de puissants alliés pour les PJ qui voudront peut-être un jour les aider à renverser la Reine de la Terreur. La princesse Solaire est aussi noble et bienveillante que la princesse Celestia, mais elle n'est pas aussi puissante ni aussi douée. Elle ne s'est pas encore remise de sa longue bataille contre sa sœur et tient plus du Robin des Bois que de la noble reine.

Été

Cette jeune pouliche est malgré elle à l'origine de tous les problèmes. Elle lisait de vieilles histoires sur la princesse Luna sous sa forme de Jument Séléniacque et elle a eu très peur. Cette terreur lors de la nuit du Cauchemar a suffi à rouvrir le vieux portail vers le royaume de l'Ombre. La princesse Argent utilise sa magie pour élargir l'ouverture, mais il est de toute façon impossible de le fermer tant qu'Été reste terrifiée. Le seul moyen pour elle de vaincre sa peur, c'est de se dresser face à la princesse Argent, mais il lui faudra beaucoup d'aide pour cela !



Résumé de l'aventure

La nuit du Cauchemar (page 14).

Les PJ se préparent pour la nuit du Cauchemar : ils enfilent leurs costumes et passent prendre les poulains qu'ils accompagneront toute la soirée.

Fantômes et compagnie (page 20).

Alors que les PJ profitent des festivités en demandant des bonbons et en participant aux jeux, ils découvrent qu'une partie des apparitions sont bien réelles ! Ils doivent empêcher plusieurs esprits de terroriser les habitants et de saccager leurs biens. S'ils parviennent à se lier d'amitié avec les esprits, ils découvriront des indices sur l'endroit d'où ils viennent.

La maison hantée (page 26).

Les indices recueillis auprès des esprits conduisent les PJ à une maison hantée au beau milieu de Ponyville. Son propriétaire l'a truffée de farces et d'illusions effrayantes, mais certaines s'avèrent bien réelles. Au cœur de la maison, un grand miroir est devenu un portail vers un autre monde, celui d'où proviennent les esprits. Malheureusement, des poulains qui visitaient la maison ont cru que ce portail faisait partie des attractions et ils l'ont traversé.

Le royaume de l'Ombre (page 30).

Les PJ traversent le miroir-portail pour secourir les poulains. Ils se retrouvent dans une version bien sombre d'Equestria, un endroit où la princesse Luna a vaincu la princesse Celestia, mais n'a pas réussi à se changer en Jument Séléniacque. Ce monde est plongé dans l'obscurité et grouille d'esprits terrifiants et d'âmes tourmentées.

Les Sabots de lumière (page 36).

Alors que les PJ cherchent les poulains disparus, ils rencontrent un groupe appelé « les Sabots de lumière ». Ce sont des résistants menés par la princesse Solaire, l'équivalent de Celestia. Une fois que les PJ les ont convaincus qu'ils étaient leurs amis, les Sabots de lumière les aident à retrouver les poulains perdus.

Le château de la terreur (page 44).

Les poulains sont emprisonnés dans l'immense palais ténébreux de la princesse Argent. Les PJ s'infiltrèrent à l'intérieur en passant par un tunnel secret connu des Sabots de lumière et volent au secours des poulains. Ils apprennent alors que si la princesse Argent est surnommée la Reine de la Terreur, ce n'est pas sans raison : elle tire sa puissance de la peur qu'éprouvent les autres et développe sa force en terrifiant les poulains.

SOS Grosses-Ombres (page 52).

De retour à Equestria, les PJ voudraient refermer le portail, mais même Twilight Sparkle n'y parvient pas. On dirait que quelque chose le maintient ouvert depuis Equestria. Pendant ce temps, la princesse Argent envoie d'énormes esprits d'ombre à travers le portail pour envahir Equestria. Heureusement, Twilight Sparkle a créé des armes anti-esprits alimentées par les Éléments d'équilibre. Les PJ s'équipent pour rejoindre la bataille et défendre Ponyville contre les créatures de l'ombre.

Affronter ses peurs (page 57).

En combattant les esprits d'ombre, les PJ découvrent ce qui empêche le portail de se refermer. En lisant des histoires sur la Jument Séléniacque, Été s'est fait sa peur qu'elle a établi un lien avec le royaume de l'Ombre. Les poneys doivent l'aider à affronter ses peurs et à les surmonter. Ils traversent donc de nouveau le portail pour se dresser devant la princesse Argent !

Points de frayeur

Nouvelle règle optionnelle

Les poneys aventuriers sont d'ordinaire braves et loyaux, mais ils vont faire face à des tas de choses terrifiantes dans cette aventure. Cela pourrait suffire à déstabiliser même le plus solide des poneys. Cependant, il ne faut surtout pas oublier qu'être courageux, cela ne veut pas dire ne jamais avoir peur. Les poneys les plus courageux sont ceux qui ont très peur mais qui parviennent à ne pas se laisser dominer par leur terreur et à la surmonter.

Alors, quand les PJ rencontrent des fantômes et des esprits et affrontent des adversaires terrifiants dans un nouveau monde effrayant, ils ne peuvent pas rester impassibles ! En général, il vaut mieux que les joueurs interprètent leurs personnages comme ils pensent qu'ils réagiraient dans une telle situation. Cependant, pour représenter la peur qui les envahit de plus en plus au fil de l'aventure, nous te proposons un système à utiliser si tu le souhaites.

Quand un PJ aperçoit une chose susceptible de l'effrayer, il peut passer une épreuve d'Esprit pour savoir s'il a vraiment très peur. Cela s'appelle une « épreuve de frayeur ». La Difficulté dépend de l'intensité de la peur des poneys. Si quelqu'un te saute dessus en criant « Bouh ! », la Difficulté sera seulement de 2, mais face à une Jument Séléniacque enragée, elle sera de 20 ! Si le personnage rate son test, il reçoit 1 point de frayeur. S'il obtient un 1 au dé, non seulement il reçoit un point de frayeur, mais en plus il a vraiment très peur. Il tente de s'enfuir au grand galop ou de se cacher jusqu'à ce que la source de sa terreur s'en aille. Dans certains cas, le maître de jeu peut annoncer que ce que voit le poney est si terrifiant qu'il gagne automatiquement un point de frayeur.

Plus un poney a de points de frayeur, plus il est nerveux et terrorisé. À chaque fois qu'il accumule trois points de frayeur, il doit choisir une de ses caractéristiques. Donc, à 3 points il en choisit une, à 6 points il en choisit une deuxième et à 9 points il prend aussi la dernière ! Quand il passe une épreuve avec une caractéristique qu'il a choisie, il rétrograde son dé et utilise à la place celui de la catégorie inférieure. Donc, s'il lance normalement un D6, là il lance un D4. Si sa caractéristique est déjà seulement D4, il ne peut pas la rétrograder davantage.

La raison de cet affaiblissement dépend de la caractéristique choisie. Si c'est le Corps, tes genoux tremblent tellement que ta coordination en pâtit. Si c'est l'Esprit, tu es tellement préoccupé par ce que tu ressens que tu n'as plus les idées claires. Si c'est le Charme, tu as tellement peur que tu n'arrives plus à regarder quelqu'un dans les yeux ou à parler sans bégayer.



Comment se débarrasser des points de frayeur ? Il y a deux manières. La première consiste à obtenir un Sabot explosif sur un lancer de dé (c'est-à-dire quand tu obtiens le maximum sur un jet de dé, ce qui te permet de lancer immédiatement un dé amélioré en plus). Un tel accès de confiance suffit à te faire sentir mieux, surtout si c'est face à quelque chose d'effrayant. Tu peux enlever 1 point de frayeur juste pour avoir eu un Sabot explosif, mais le maître de jeu peut te permettre d'en retirer un deuxième si tu étais en train de lutter contre ta peur.

La deuxième méthode consiste à recevoir l'aide et le soutien de tes amis. Tout poney peut te parler pour te dire qu'il fera de son mieux pour assurer ta sécurité et t'aider. S'il dépense en plus un Symbole d'amitié, tu peux réduire tes points de frayeur de 1. Sinon, les points de frayeur disparaissent à la fin d'une aventure, lorsque les personnages ont eu le temps de se reposer et de se remettre de leurs aventures effrayantes.